AKIRA TORIYAMA

DRAGON BALL

漫画

Nº 21 · 195 PTAS.

EDICIÓN ESPAÑOLA

00021

8 480002 168052

PRINTED IN SPAIN

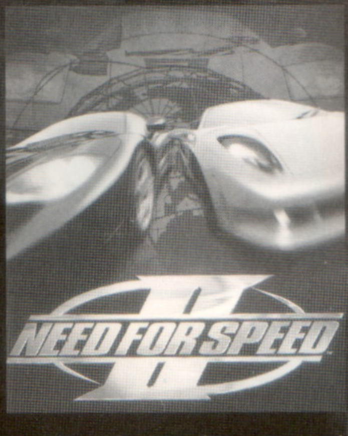
PLANETA-DeAGOSTINI COMICS

Aviones, coches y extraterrestres son las tres palabras que resumirían los videojuegos que presento en esta ocasión. Tres juegos de innegable calidad y que harán las delicias de los 'jugones' más exigentes. Abrochaos los cinturones, cargad vuestras armas y disponeos a disfrutar.

I N T R O

F22 Lightning II. La primera cosa de este fabuloso juego que nos llama agradablemente la atención es que está traducido y ¡¡¡doblado!!! al castellano. Es decir, que las voces que oímos son en nuestro propio idioma y no en el de Shakespeare, como es habitual. Hay que reconocer que el esfuerzo que los amigos de **Electronic Arts** han volcado hacia el juego vale realmente la pena. Esto sólo es motivo más que suficiente para adquirir este videojuego. Otro de los motivos es su opción multijugador. Hasta ocho jugadores con un sólo CD mediante módem, red o en serie. ¿Quién dijo que los videojuegos convierten a las personas en seres insociables? También es muy interesante el hecho de poder crear tú mismo tus propias misiones. Gracias a ello todos podrán adaptar el programa a las habilidades de cada uno, con lo cual nunca te aburrirás de jugar con él. Además el simulador te ofrece cinco entrenamientos tipo 'Misión rápida' y 31 campañas. Una ocasión única para disponer en tu PC del caza táctico más avanzado de los Estados Unidos.

Independence Day. Un año después del desembarco de la película más taquillera de 1996, nos llega su videojuego de la mano de **FOX Interactive,** subdivisión de la misma compañía que distribuyó el film en los cines de todo el mundo. Eres la última esperanza de la Tierra... Ajústate el cinturón del asiento de tu caza y dirige la batalla para tratar de detener la furia de la invasión alienígena que ha empezado su ataque final contra la Tierra. Es la carrera para salvar al mundo de la armada extraterrestre empeñada en destruir nuestra civilización. Busca la forma de destruir la Nave Nodriza de los extraterrestres a través de escenarios 3D en tiempo real. Después, arma una flota con las naves más veloces y potentes de la humanidad, desde el FA-18 al EF-2000 pasando por el MIG-31 soviético, para combatir frente a frente con los alienígenas. Tendrás que abatir una a una las gigantescas naves que sobrevuelan Londres, Nueva York, Tokio, Moscú y otras grandes ciudades del mundo. La violencia de los ataques se incrementa a medida que las ciudades empiezan a quedar destruidas. "El guión de la película Independence Day es casi un videojuego con múltiples momentos de acción sin pausa" afirma **Dean Devlin**, el productor y guionista del film. "El juego es fiel a la película, permitiendo que los jugadores entablen aún mayores combates mientras se les ofrece la oportunidad de experimentar la aventura convirtiéndose en un personaje de la película". Como piloto de un caza, tu misión será detener a los extraterrestres. Primero deberás combatir a los cazas extraterrestres y a continuación deberás alcanzar a los Destructores de Ciudades desplegados de forma masiva por la Nave Nodriza, en órbita alrededor de la Tierra.

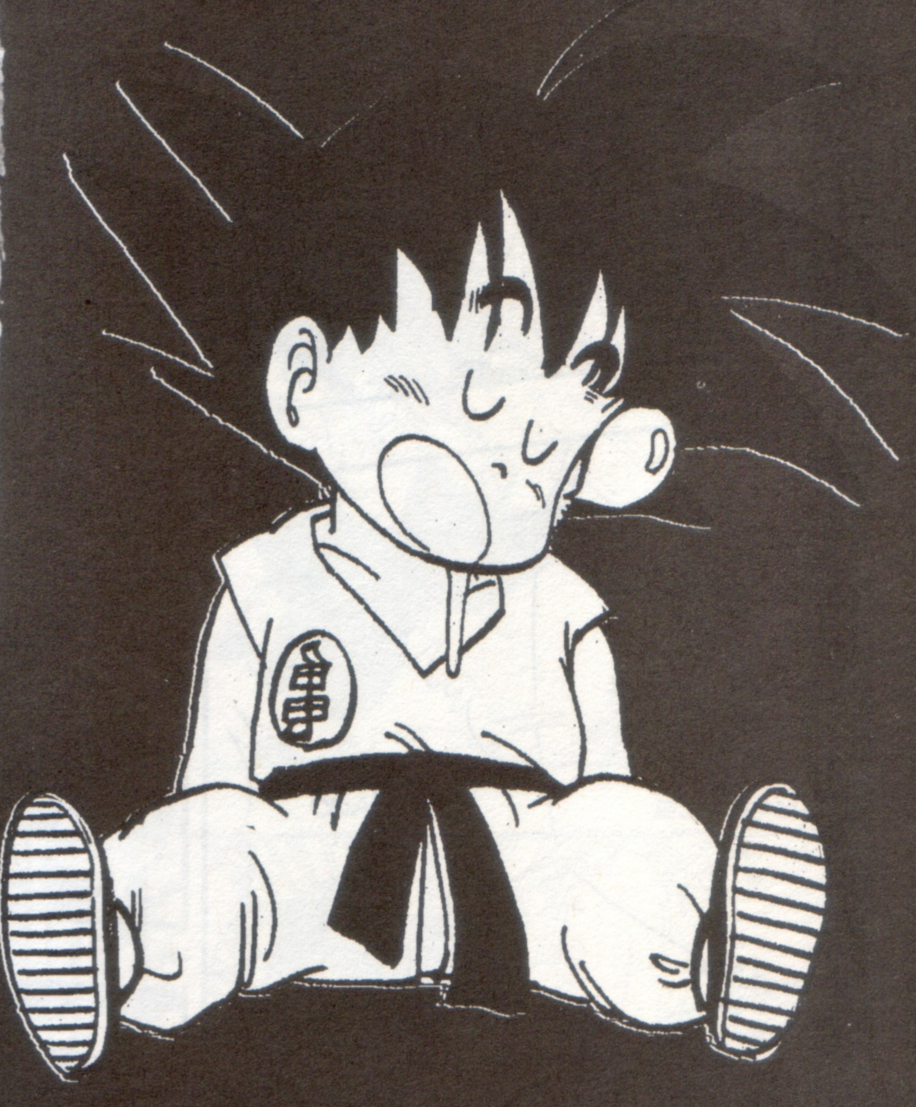


Desde Washington D.C. a Moscú, y desde Cabo Cañaveral a la Base Submarina rusa en Nakhoda, los Destructores se han colocado sobre una docena de grandes urbes y bases, esperando las órdenes de la nave nodriza para diezmar a sus codiciados objetivos. Para destruir a un Destructor, debes atacar su base inferior protegida por un campo de fuerza defensivo, mientras rechazas las oleadas de cazas extraterrestres y esquivas las armas de tierra. Además, debes cumplir una misión especial en cada nivel antes de que puedas iniciar el asedio a la Nave Nodriza. En un espectacular final, volarás hasta la enorme y amenazante nave nodriza. Mientras las tropas alienígenas te rodean, deberás buscar el único punto vulnerable para destruirla, y cuando lo encuentres tendrás que abrir fuego sin compasión. Si babeasteis con la película y alucinasteis con el vídeo... ¿a qué esperas para comprar este videojuego? Se puede encontrar en versión para PlayStation, Sega Saturn y PC.

Need for Speed 2. Ocho supercoches te esperan para que con ellos alcances el triunfo. Los modelos más perfeccionados de McLaren, Ferrari, Ford, Jaguar, Lotus, etc... están en tu mano con este adictivo simulador. Además, incorpora la opción multijugador, a través de módem, en serie, o bien, a pantalla dividida. El juego contiene una interesante vídeoteca en la que a través de imágenes reales te da una completa información tanto de los coches como de las marcas que representan. Eso sí, en un perfecto castellano para que vivas la emoción al máximo. Entre las opciones que puedes escoger para cada vehículo se encuentran el modelo, el color, la adherencia, los frenos, así como la selección de tus oponentes y las habilidades de los mismos. Tres tipos de carreras (torneo, eliminatoria y una carrera) redondean este simulador hasta convertirlo en imprescindible para los amantes de los coches deportivos. Seis circuitos más uno oculto pondrán a prueba tu habilidad al volante. Sólo para PC y PSX.

Tomàs Pardo

DRAGON BALL

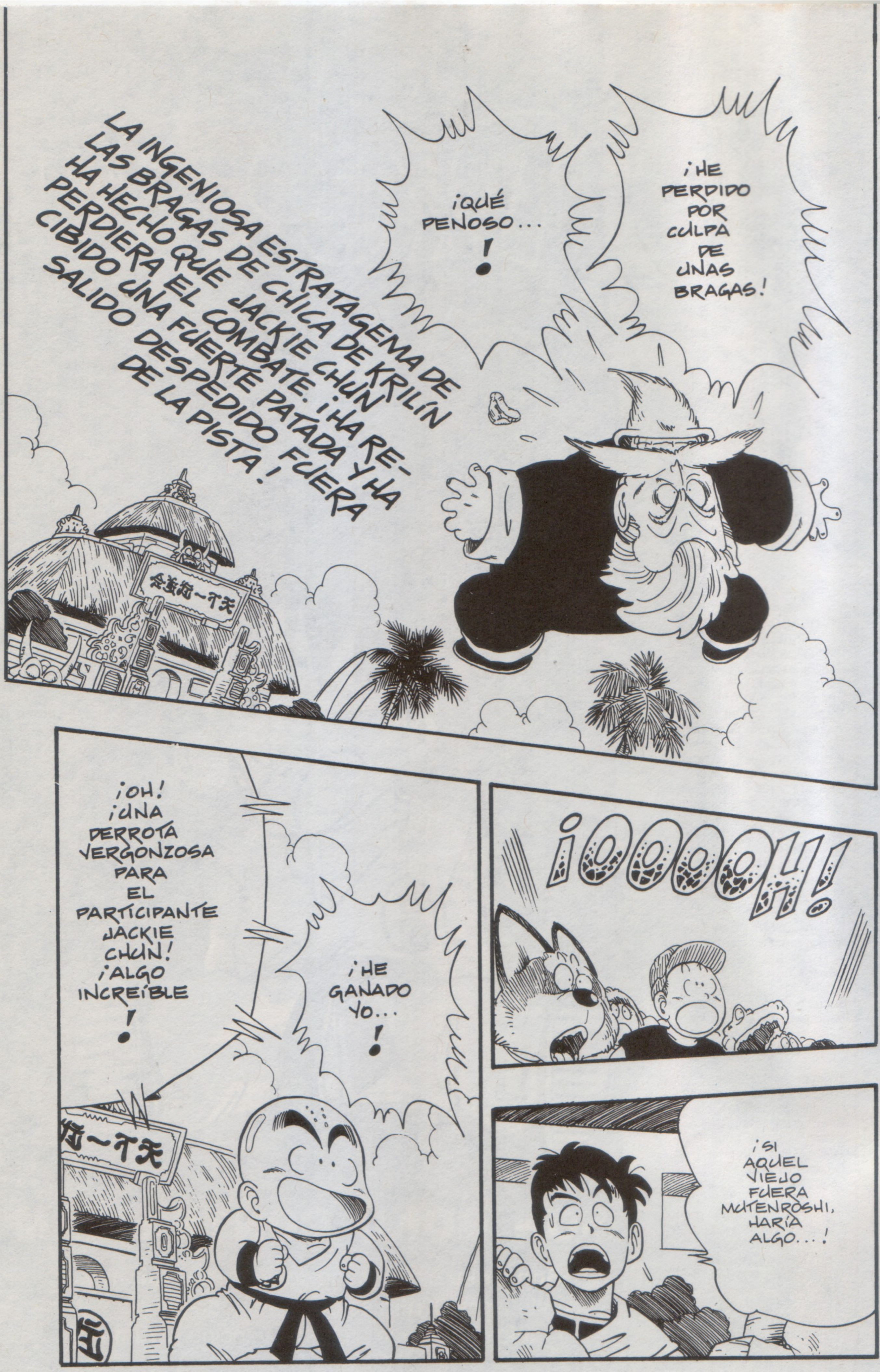


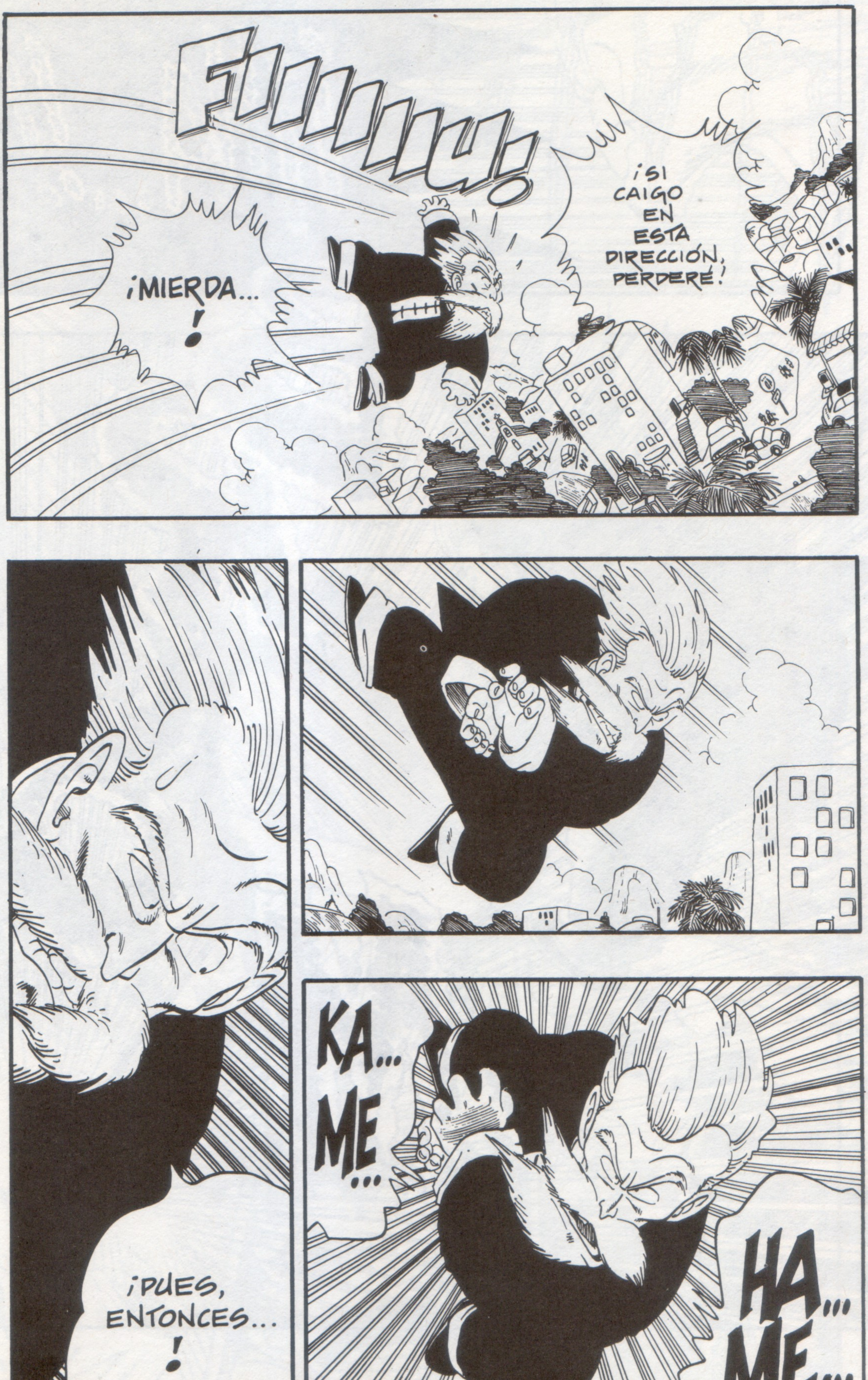
SON GOKU CONTRA NAM

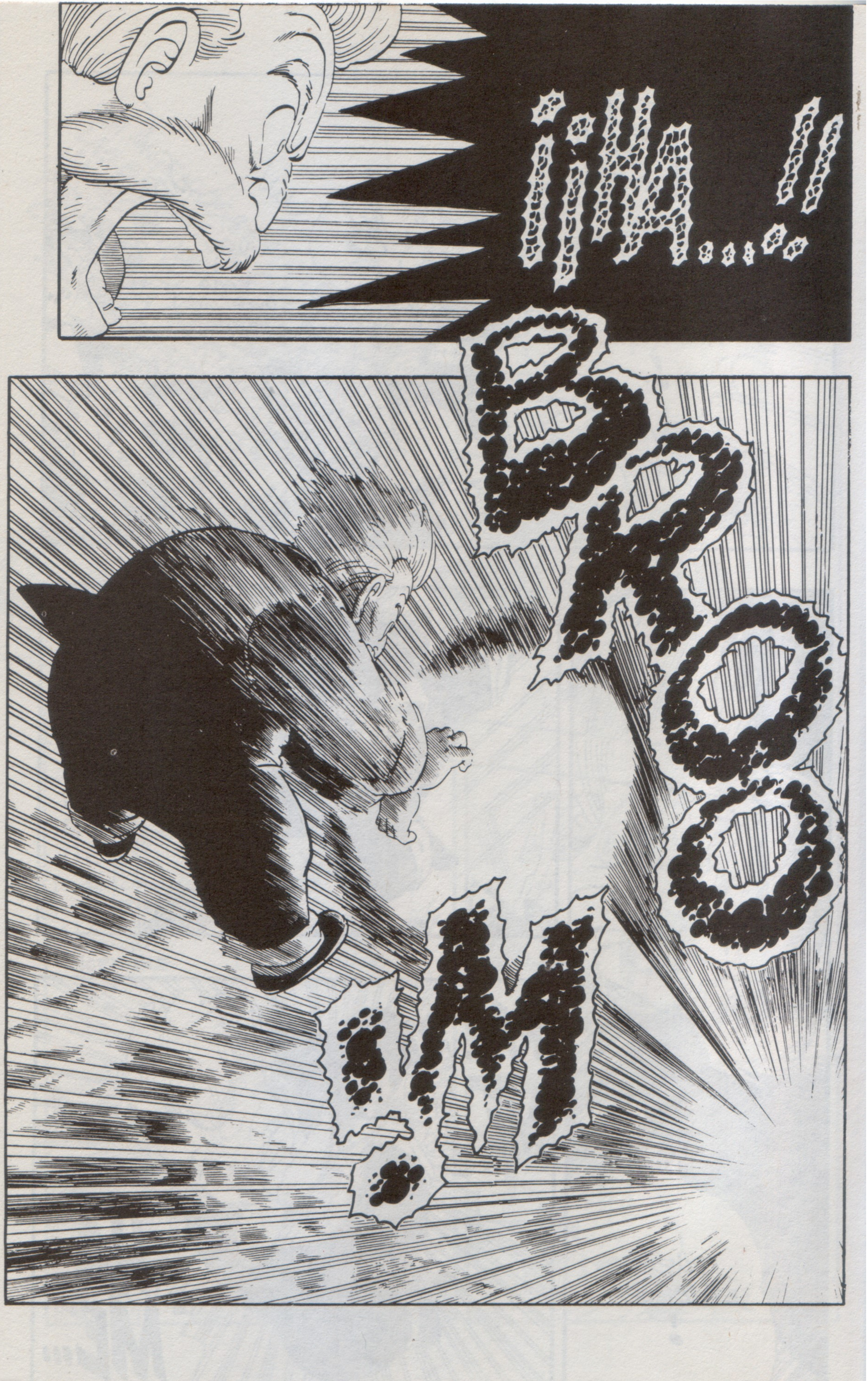
Son Goku ha conseguido vencer a **Guiran** y, a continuación **Krilin** se ha enfrentado al enigmático **Jacky Chun** que ya había vencido a **Yamsha** ¿Quién vencerá?

DRAGON BALL Nº21 (Nueva edición). Publicación semanal de editorial Planeta-DeAgostini, S.A. Aribau 185. 08021-Barcelona. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Director General: Carlos Fernández. Director Editorial: Antonio Martín. Derechos: Montserrat Samón. Jefe de Diseño Gráfico: Jesús Gómez. Editor: Ana María Meca. Es una realización de Planeta-DeAgostini Comics. ISSN: En trámite. Copyright © 1997 Editorial Planeta-DeAgostini, S. A., sobre la presente edición. Reservados todos los derechos.

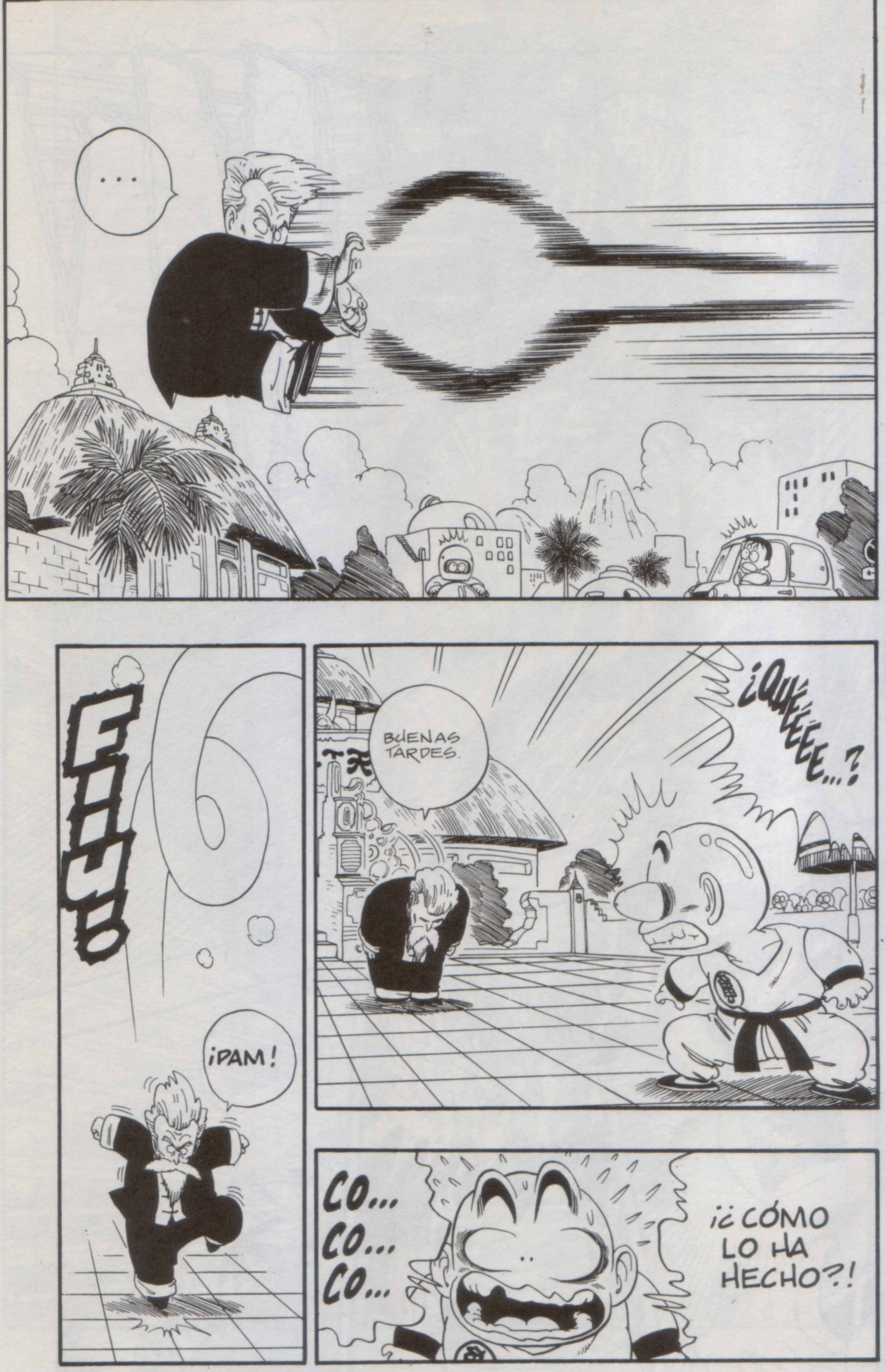
DRAGON BALL by Akira Toriyama. Copyright © 1984 Bird Studio. All Rights Reserved. *Dragon Ball* first published in Japan in 1984 by Shueisha Inc., Tokyo. Spanish Language translation rights in Spain arranged with Shueisha Inc. through Tuttle-Mori Agency, Inc., Tokyo. Traducción del japonés: Geni Bigas y Shiuya Tomimoto. Rotulación: Ximena Bolbarán. Retoques: Fernando Miranda. Diseño de cubiertas: Pere Olivé. Diseño interior: Pere Olivé/Ruiz/Sempere. Realización Técnica editorial: Mari Carmen Vila y Verònica Casas. Impreso en España por: Talleres Gráficos Soler. C/ Enric Morera nº15, Esplugues de Llobregat (Barcelona). Depósito legal:B-12756-97. Distribuido en España por: Midesa. Carretera de Irún, Km. 13.350 (Variante de Fuencarral). 28049-Madrid. (VIII-97). El precio en Canarias, Ceuta y Melilla incluye gastos de transporte. Printed in Spain/ Impreso en España.

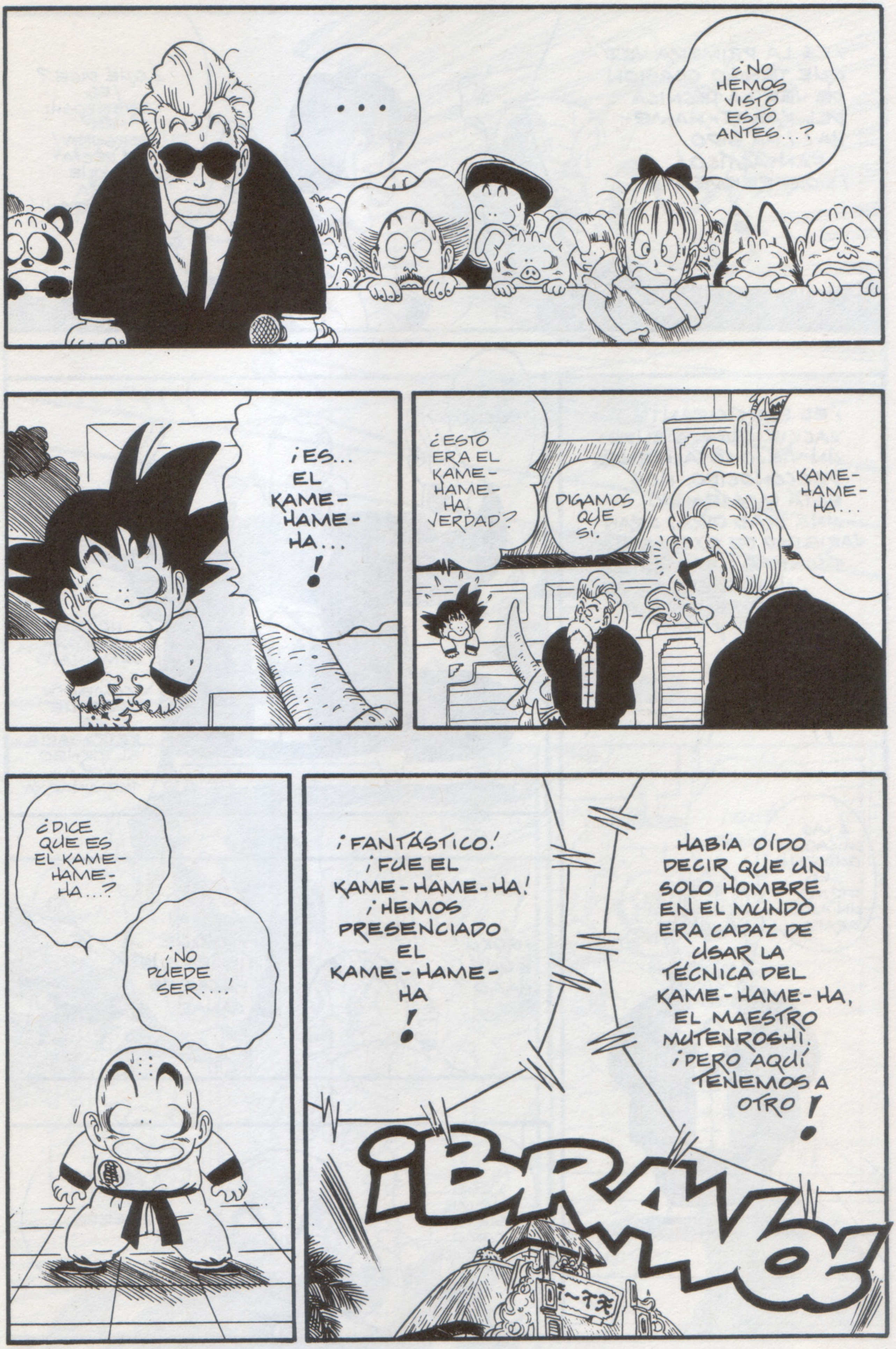

LA INGENIOSA ESTRATAGEMA DE LAS BRAGAS DE CHICA DE KRILÍN HA HECHO QUE JACKIE CHUN PERDIERA EL COMBATE. ¡HA RECIBIDO UNA FUERTE PATADA Y HA SALIDO DESPEDIDO FUERA DE LA PISTA!
¡QUÉ PENOSO...!
¡HE PERDIDO POR CULPA DE UNAS BRAGAS!
¡OH! ¡UNA DERROTA VERGONZOSA PARA EL PARTICIPANTE JACKIE CHUN! ¡ALGO INCREÍBLE!
¡HE GANADO YO...!
¡OOOOH!
¡SI AQUEL VIEJO FUERA MUTENROSHI, HARÍA ALGO...!

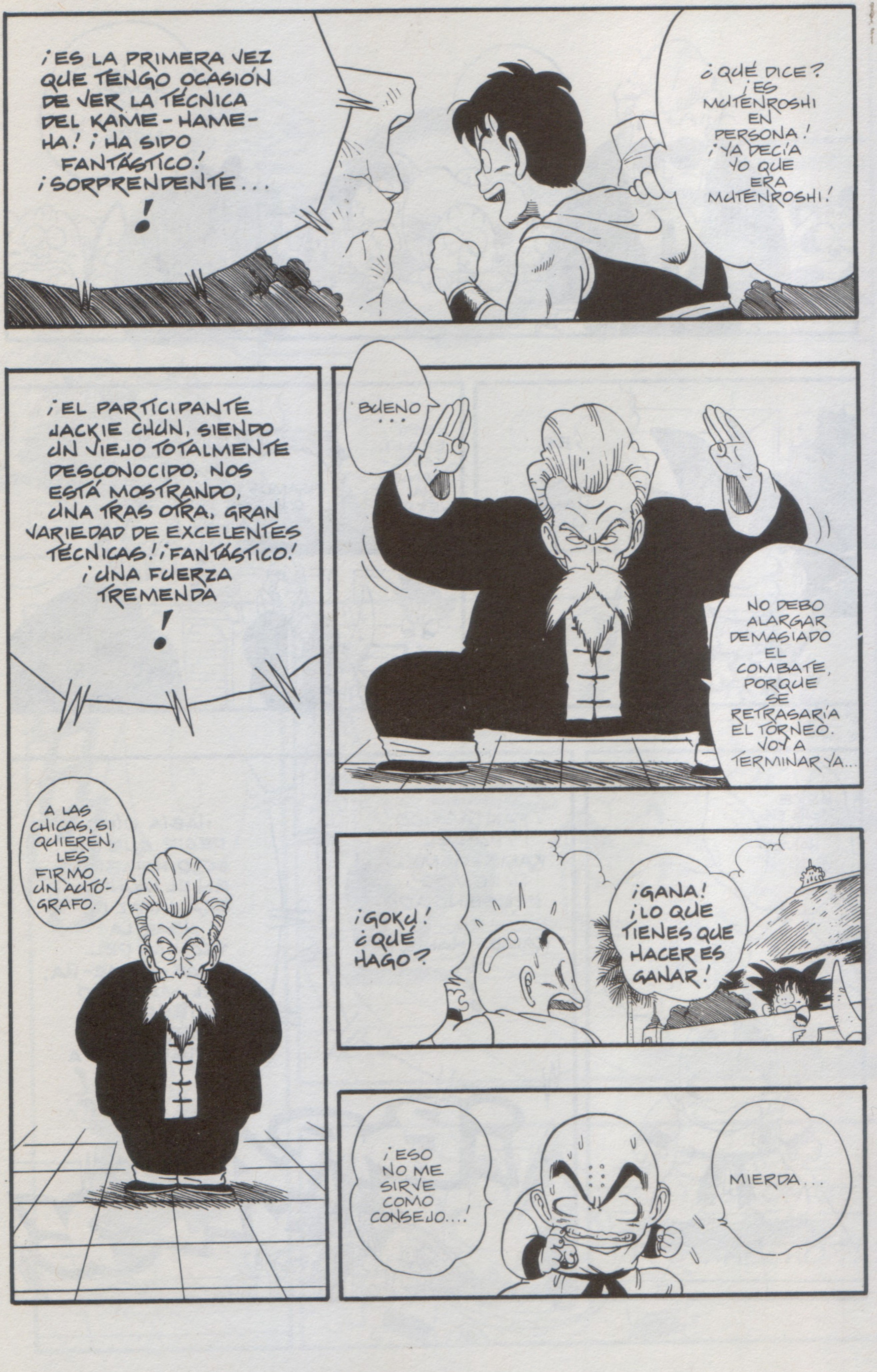

FIIIIU!
¡MIERDA...!
¡SI CAIGO EN ESTA DIRECCIÓN, PERDERÉ!
¡PUES, ENTONCES...!
KA... ME...
HA... ME...

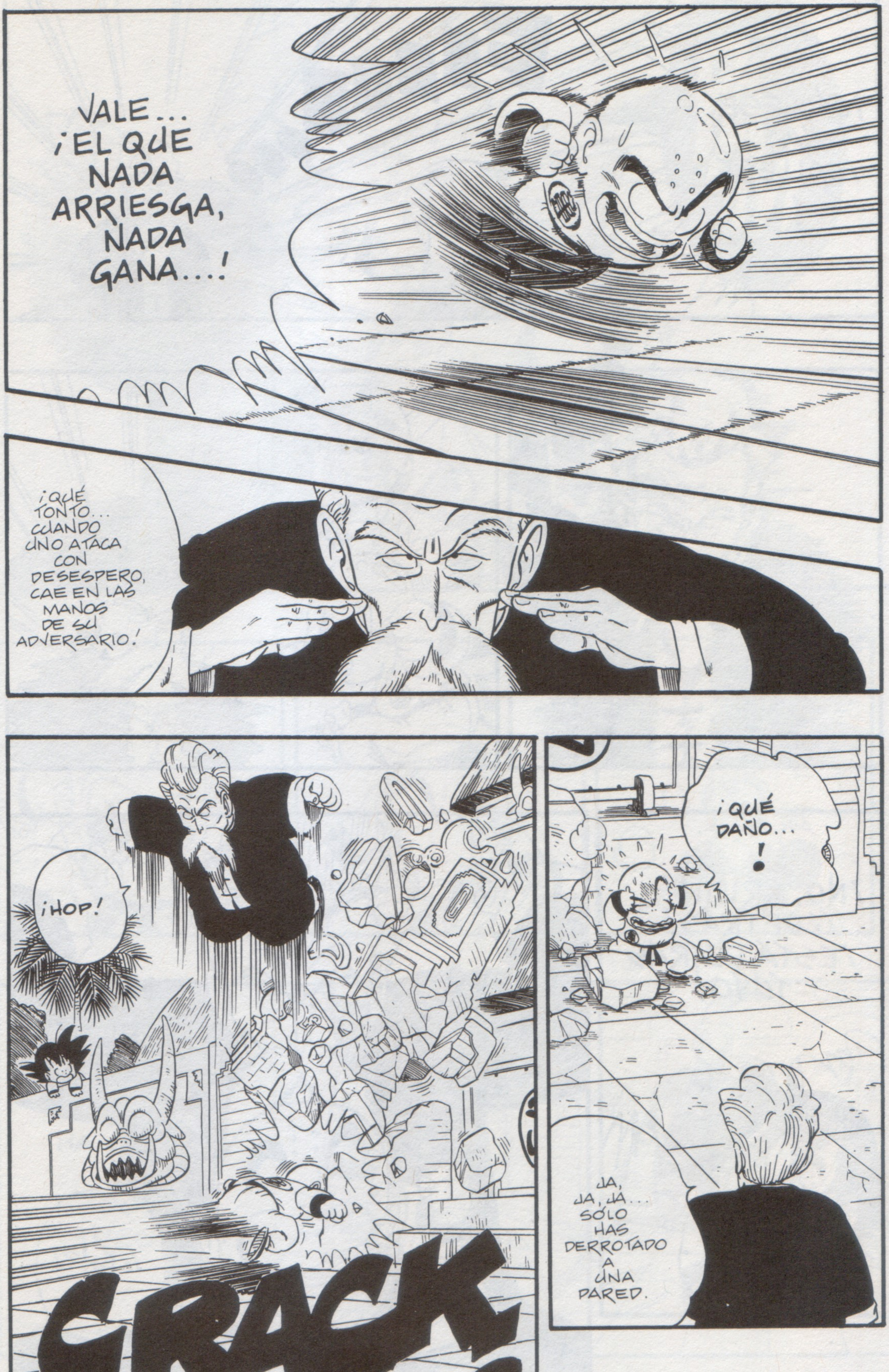

¡¡HA...!!
BROOM!!

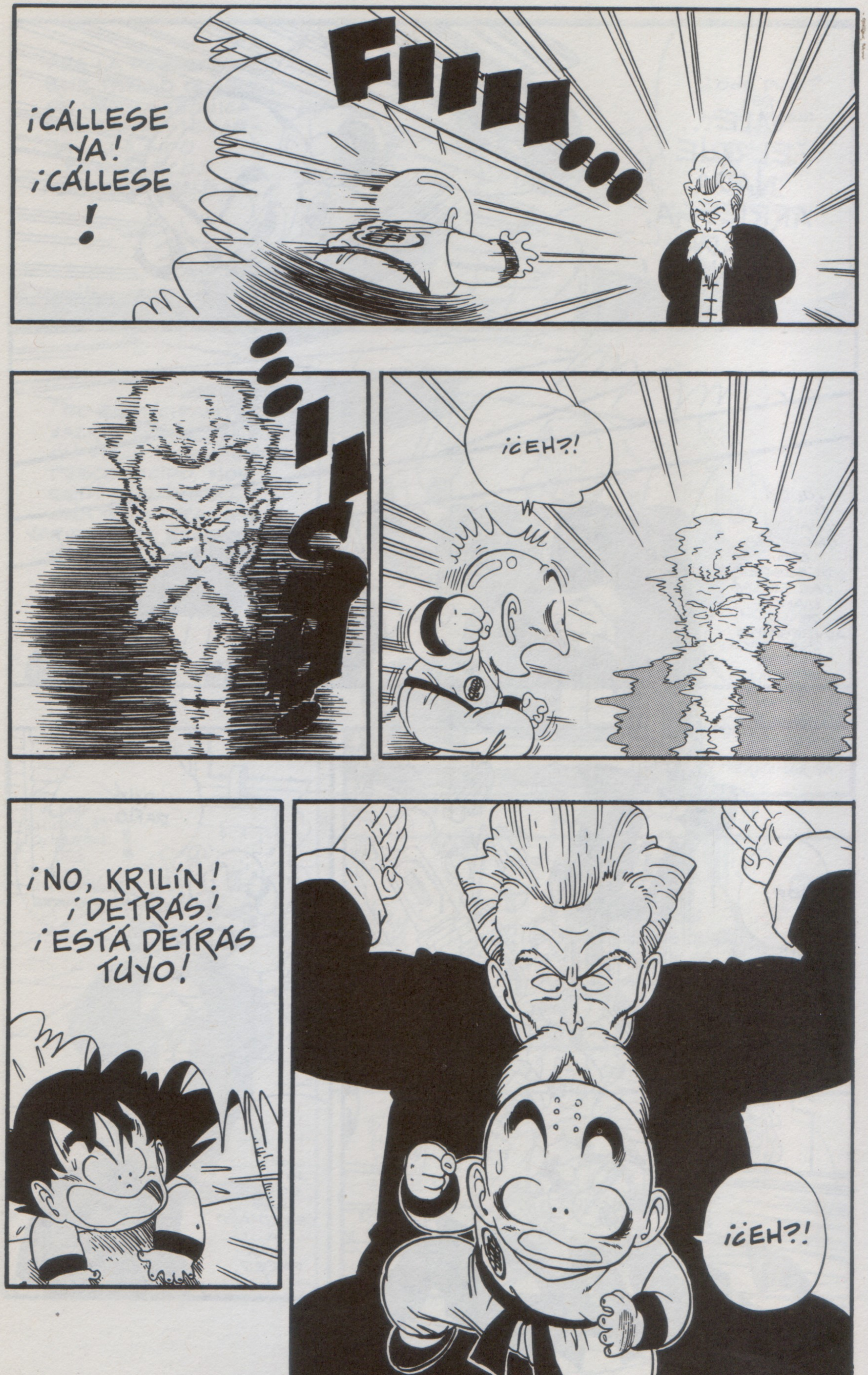
¡AAAH!
¡¿EH?!


...
FIIU!
¡PAM!
BUENAS TARDES.
¡QUÉÉÉÉ...?!
CO... CO... CO...
¡¿CÓMO LO HA HECHO?!

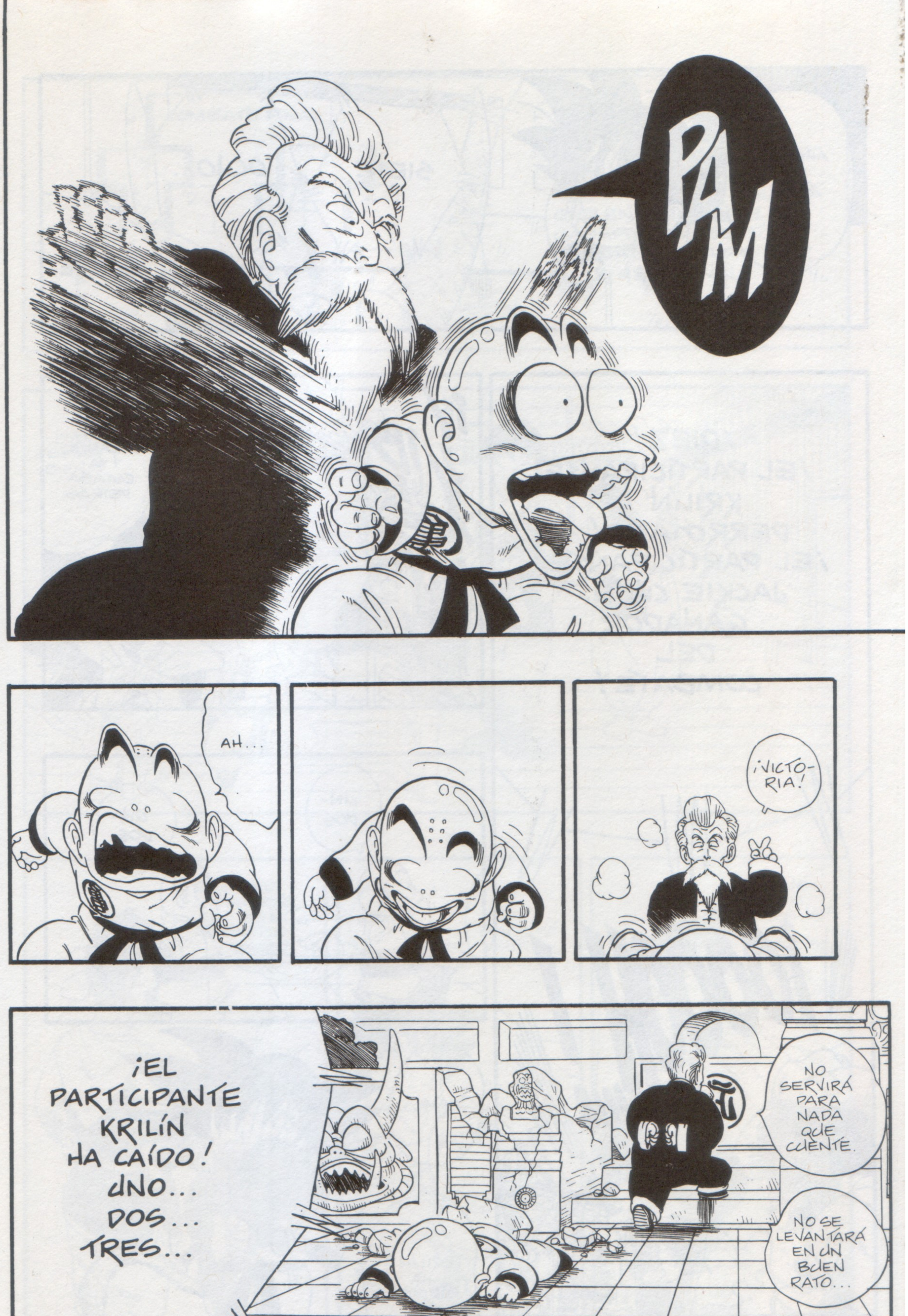

...
¿NO HEMOS VISTO ESTO ANTES...?
¡ES... EL KAME-HAME-HA...!
¿ESTO ERA EL KAME-HAME-HA, VERDAD?
DIGAMOS QUE SÍ.
KAME-HAME-HA...
¿DICE QUE ES EL KAME-HAME-HA...?
¡NO PUEDE SER...!
¡FANTÁSTICO! ¡FUE EL KAME-HAME-HA! ¡HEMOS PRESENCIADO EL KAME-HAME-HA!
HABÍA OÍDO DECIR QUE UN SOLO HOMBRE EN EL MUNDO ERA CAPAZ DE USAR LA TÉCNICA DEL KAME-HAME-HA, EL MAESTRO MUTENROSHI. ¡PERO AQUÍ TENEMOS A OTRO!
¡BRAVO!

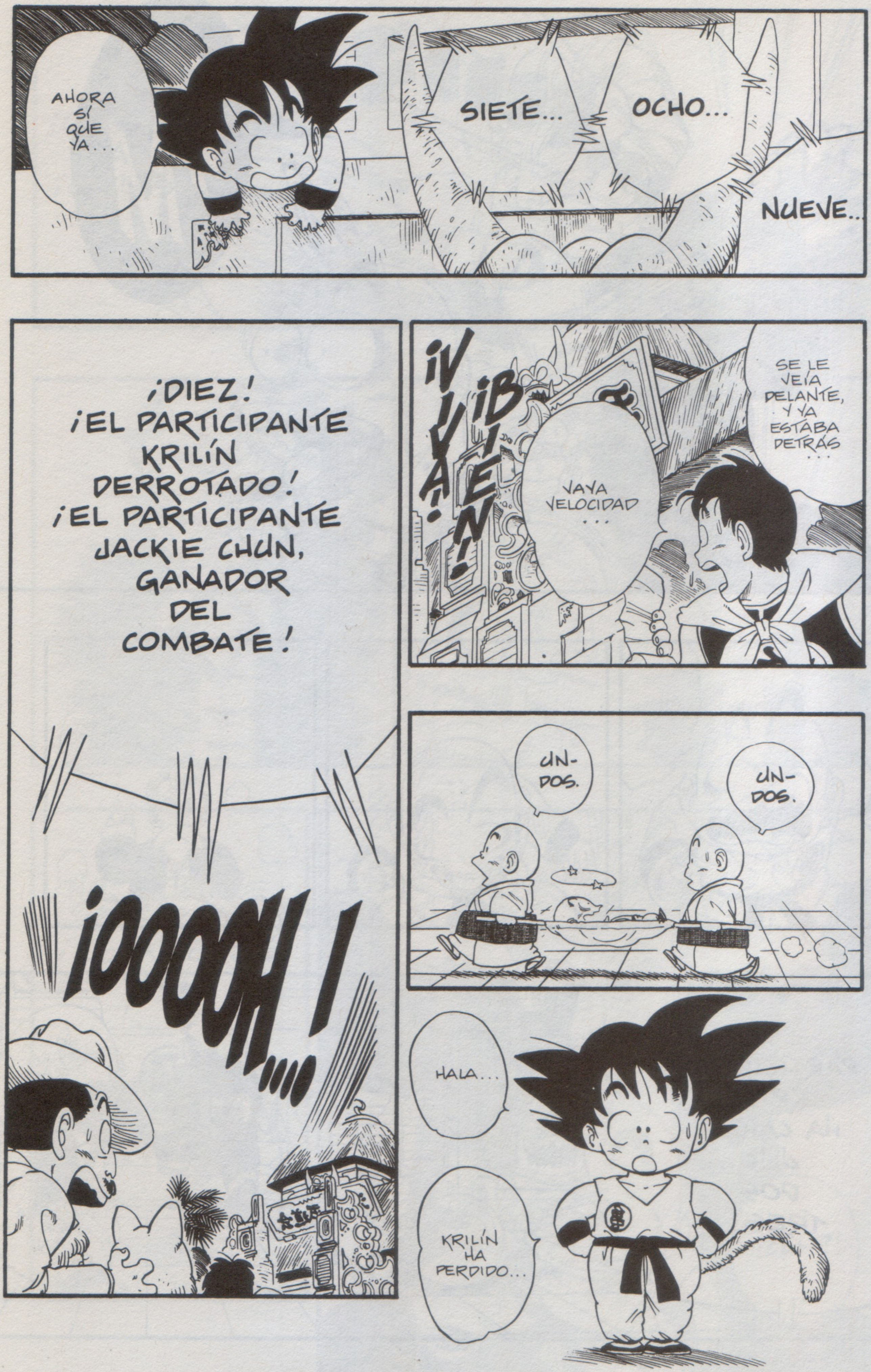

¡ES LA PRIMERA VEZ QUE TENGO OCASIÓN DE VER LA TÉCNICA DEL KAME-HAME-HA! ¡HA SIDO FANTÁSTICO! ¡SORPRENDENTE...!
¿QUÉ DICE? ¡ES MUTENROSHI EN PERSONA! ¡YA DECÍA YO QUE ERA MUTENROSHI!
¡EL PARTICIPANTE JACKIE CHUN, SIENDO UN VIEJO TOTALMENTE DESCONOCIDO, NOS ESTÁ MOSTRANDO, UNA TRAS OTRA, GRAN VARIEDAD DE EXCELENTES TÉCNICAS! ¡FANTÁSTICO! ¡UNA FUERZA TREMENDA!
BUENO...
NO DEBO ALARGAR DEMASIADO EL COMBATE, PORQUE SE RETRASARÍA EL TORNEO. VOY A TERMINAR YA...
A LAS CHICAS, SI QUIEREN, LES FIRMO UN AUTÓGRAFO.
¡GOKU! ¿QUÉ HAGO?
¡GANA! ¡LO QUE TIENES QUE HACER ES GANAR!
¡ESO NO ME SIRVE COMO CONSEJO...!
MIERDA...


VALE... ¡EL QUE NADA ARRIESGA, NADA GANA...!
¡QUÉ TONTO... CUANDO UNO ATACA CON DESESPERO, CAE EN LAS MANOS DE SU ADVERSARIO!
¡HOP!
CRACK!
¡QUÉ DAÑO...!
JA, JA, JA... SÓLO HAS DERROTADO A UNA PARED.



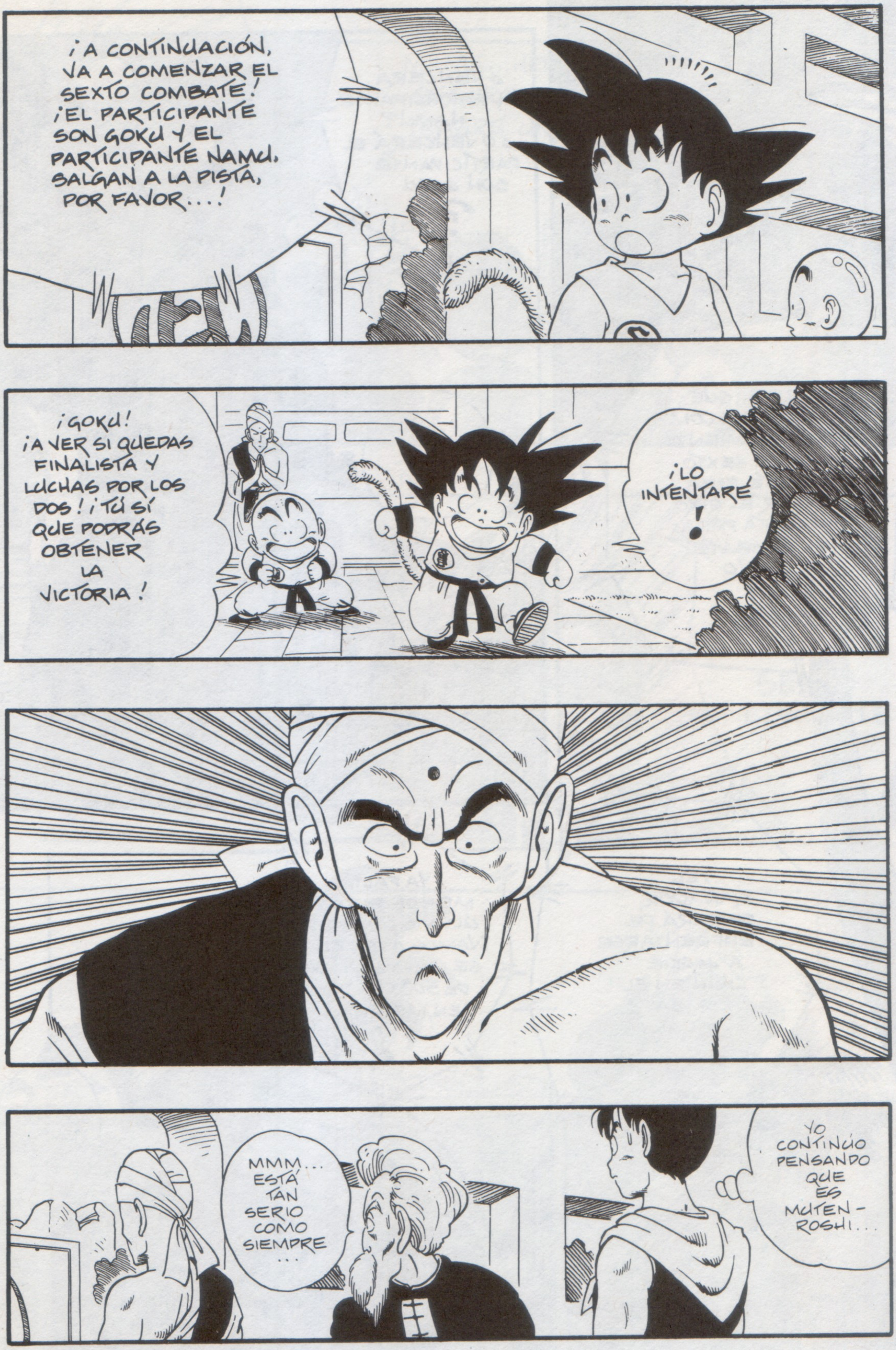
FIIII...
¡CÁLLESE YA! ¡CÁLLESE!
¡¡FISS!!
¡¿EH?!
¡NO, KRILÍN! ¡DETRÁS! ¡ESTÁ DETRÁS TUYO!
¡¿EH?!


PAM
AH...
¡VICTORIA!
¡EL PARTICIPANTE KRILÍN HA CAÍDO! UNO... DOS... TRES...
NO SERVIRÁ PARA NADA QUE CUENTE.
NO SE LEVANTARÁ EN UN BUEN RATO...

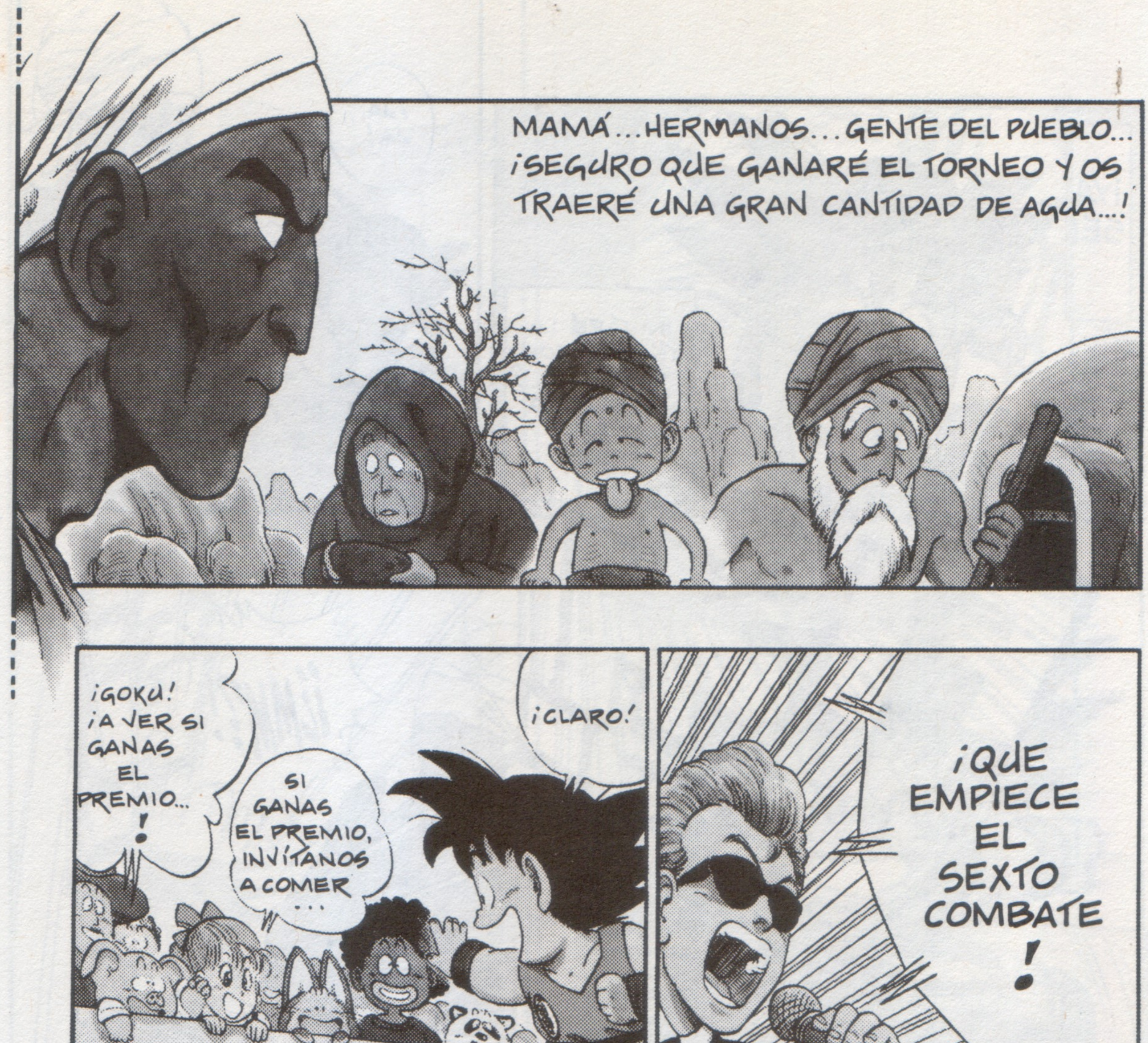

AHORA SÍ QUE YA...
SIETE...
OCHO...
NUEVE...
¡DIEZ! ¡EL PARTICIPANTE KRILÍN DERROTADO! ¡EL PARTICIPANTE JACKIE CHUN, GANADOR DEL COMBATE!
¡OOOOH...!
¡VIVA!
¡BIEN!
VAYA VELOCIDAD...
SE LE VEÍA DELANTE, Y YA ESTABA DETRÁS...
UN-DOS.
UN-DOS.
HALA...
KRILÍN HA PERDIDO...

COMBATE FINAL
5
6
1
2
3
4
BACTERIA
KRILIN
JACKIE CHUN
YAMSHA
NAMU
RANFAN
SON GOKU
GUIRAN
CON ESTO, EL PARTICIPANTE JACKIE CHUN HA QUEDADO CLASIFICADO PARA EL COMBATE FINAL. ¡TENDRÁ QUE ENFRENTARSE AL GANADOR DEL SEXTO COMBATE PARA DISPUTAR LA GRAN FINAL!
OYE... ¿ESTÁS BIEN?
AY, AY...
TIENES QUE ENTRENAR MÁS.
ES USTED MUY FUERTE, ¿EH? ¡ES EL AUTÉNTICO MAESTRO MUTENROSHI!
¿MM?
¿EH?
¿EL MAESTRO MUTENROSHI?
¿QUÉ DICES, YAMSHA? ¡EL MAESTRO NO TIENE CABELLOS!
MIRA QUE ERES PESADO...
¿NO SABES QUE EXISTEN LAS PELUCAS?

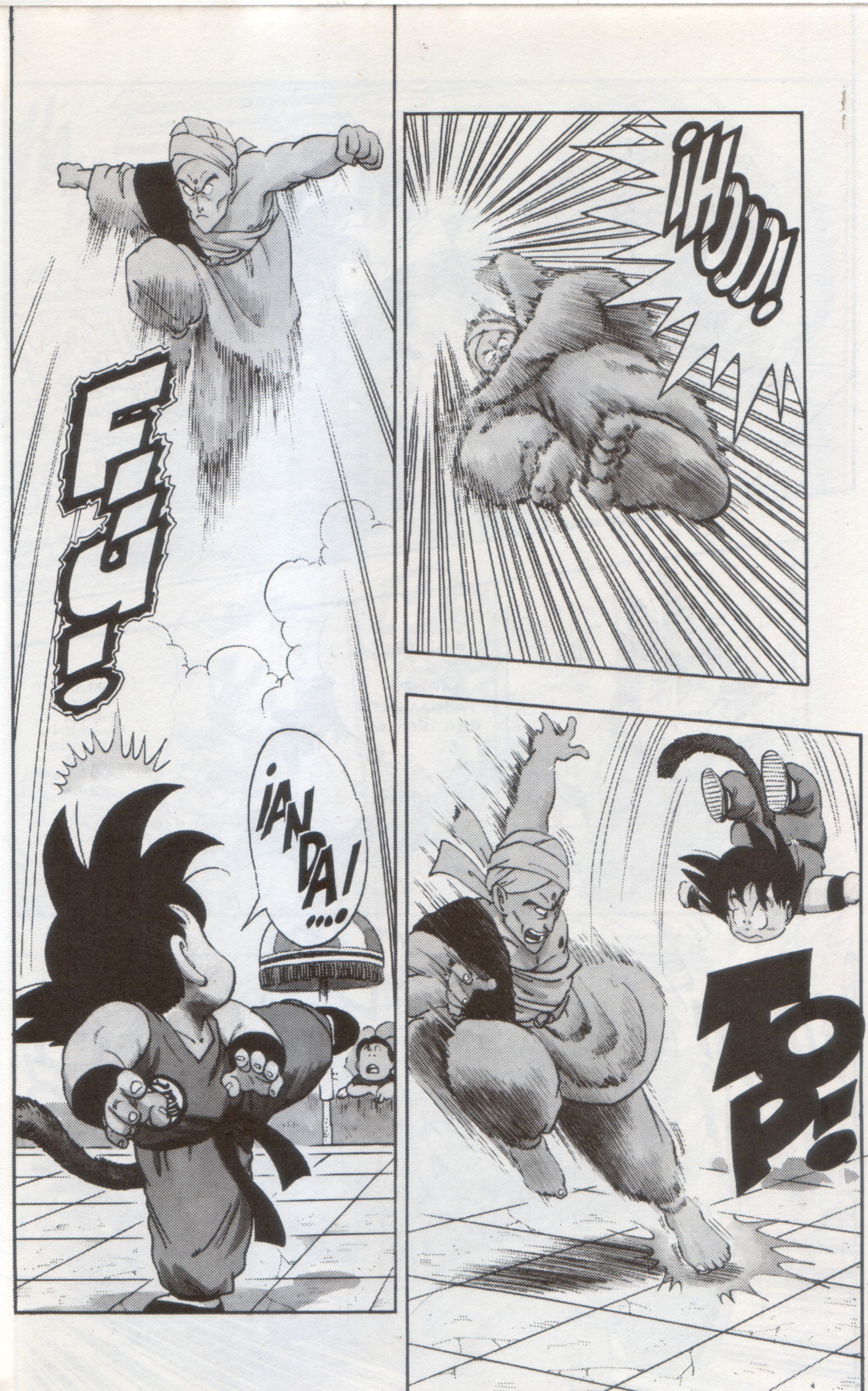
¡PERDONE! PERMÍTAME UN MOMENTO.
¿QUÉ ESTÁS HACIENDO?
¡EY!
¡AY, AY, AY!
¡ANDA... !
¡ME HAS HECHO DAÑO...!
¡YA ENTIENDO! ¡ESTE CABELLO ES REAL Y LA CALVICIE ES UN POSTIZO!
¿PUEDE HABER ALGUIEN QUE SE PONGA A PROPÓSITO UN POSTIZO DE CALVICIE?
POR CIERTO, GOKU...
¡TÚ TIENES UN OLFATO MUY FINO! ¡COMPRUEBA POR EL OLOR SI ES EL MAESTRO MUTENROSHI!
BIEN MIRADO, SÍ QUE SE LE PARECE... INCLUSO LA VOZ...
...
NO SÉ, NO SÉ...
HAY OTRO PERFUME RARO QUE NO ME DEJA...
¡AH...! ¡UN PERFUME!
YO SOY UN CABALLE-RO.

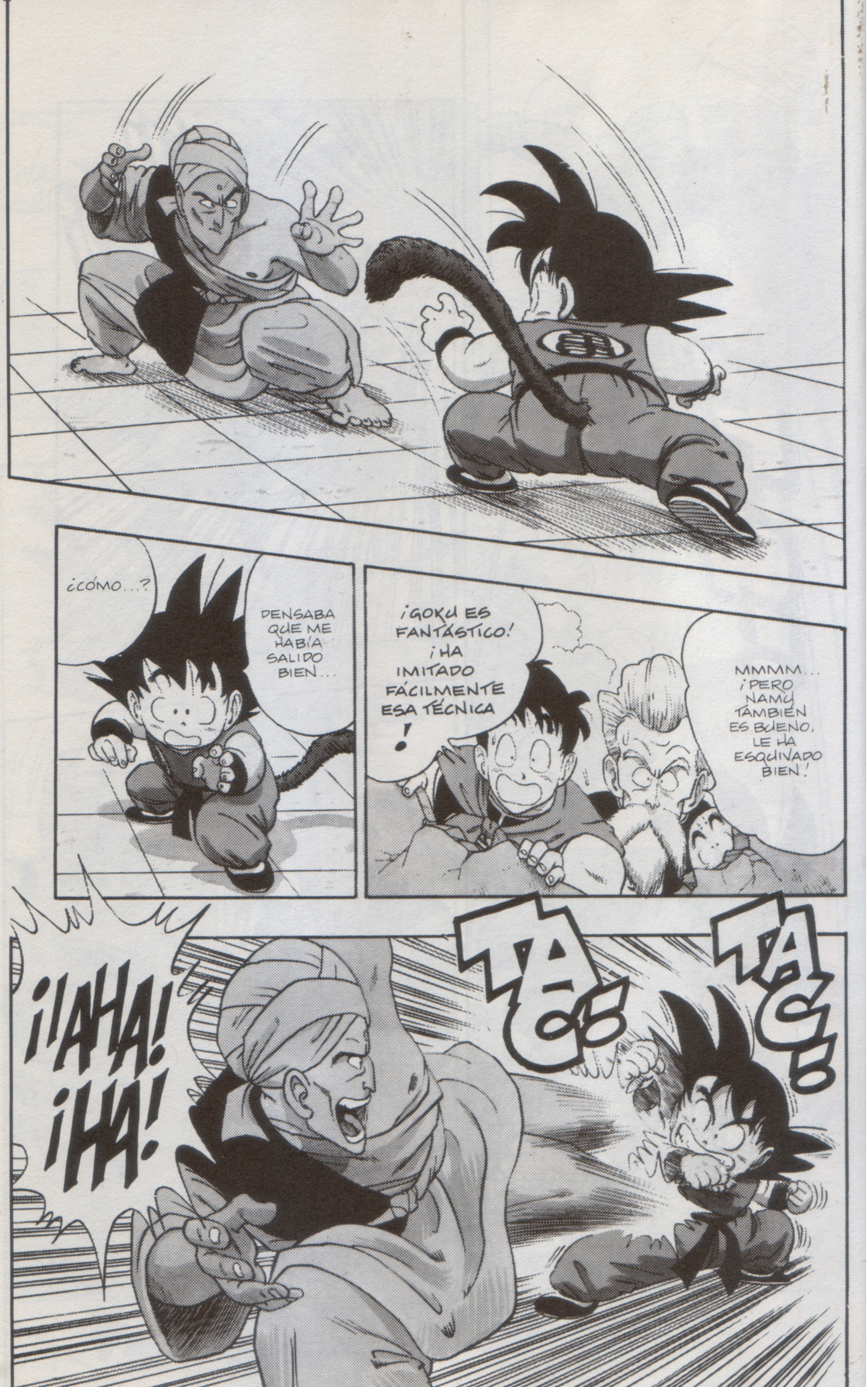

¡A CONTINUACIÓN, VA A COMENZAR EL SEXTO COMBATE! ¡EL PARTICIPANTE SON GOKU Y EL PARTICIPANTE NAMU, SALGAN A LA PISTA, POR FAVOR...!
¡GOKU! ¡A VER SI QUEDAS FINALISTA Y LUCHAS POR LOS DOS! ¡TÚ SÍ QUE PODRÁS OBTENER LA VICTORIA!
¡LO INTENTARÉ!
MMM... ESTÁ TAN SERIO COMO SIEMPRE...
YO CONTINÚO PENSANDO QUE ES MUTEN-ROSHI...

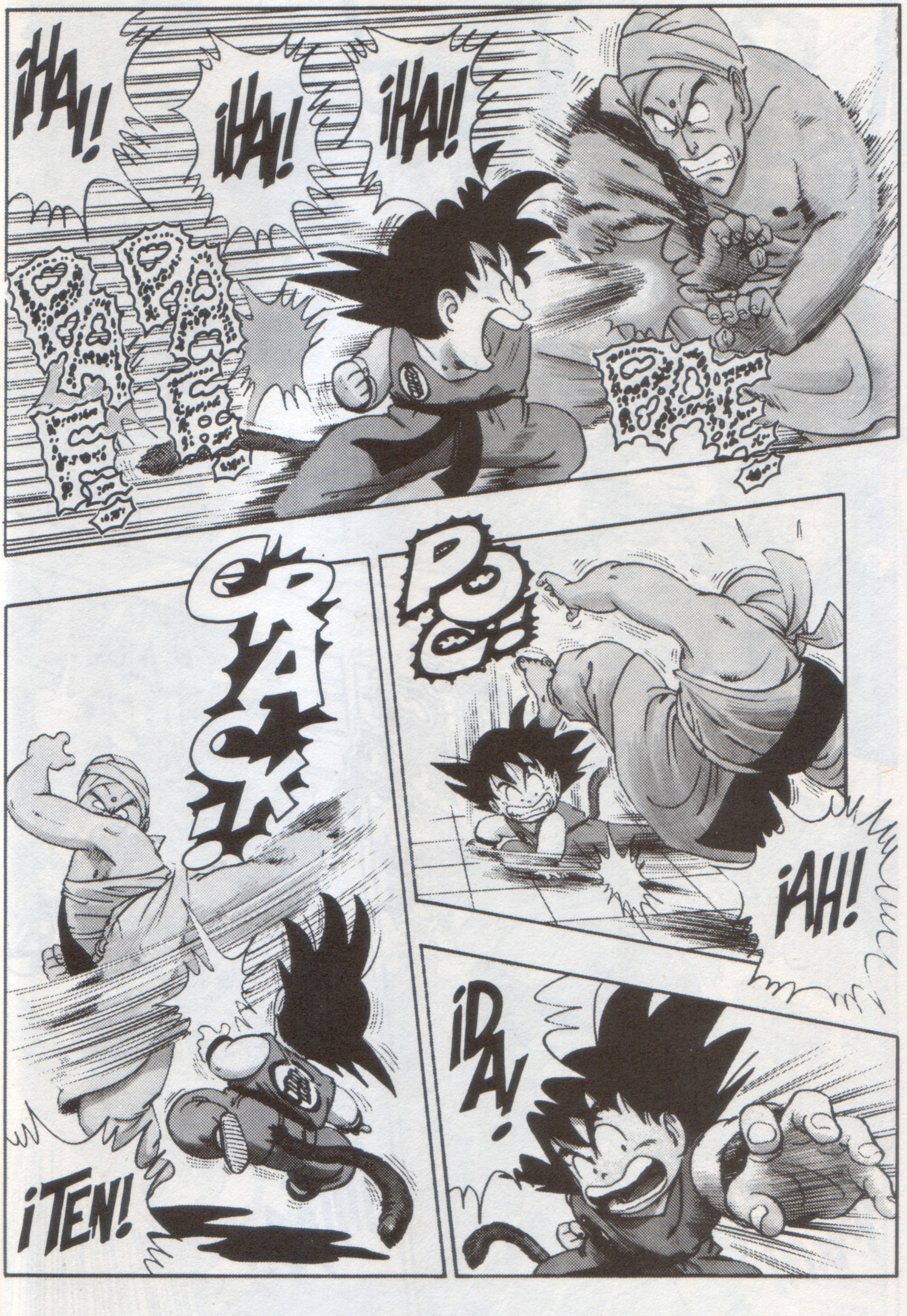
¡SRAS. Y SRES, QUEDAN SÓLO DOS COMBATES! ¡COMIENZA AHORA EL SEXTO COMBATE PARA DECIDIR EL OTRO FINALISTA PARA EL COMBATE DECISIVO!
¡EL GANADOR DEBERÁ DE ENFRENTARSE A JACKIE CHUN EN EL COMBATE FINAL!
¿VENCERÁ EL PARTICIPANTE NAMU? ¿O VENCERÁ EL PARTICIPANTE SON GOKU?
UN-DOS-TRES-CUATRO.
¡YA FALTA MENOS PARA EL ÚLTIMO COMBATE! ¡VAMOS A VER QUIÉN SE LLEVA EL PREMIO DE 500.000 YENS EN METÁLICO!
500.000 YENS...


MAMÁ... HERMANOS... GENTE DEL PUEBLO... ¡SEGURO QUE GANARÉ EL TORNEO Y OS TRAERÉ UNA GRAN CANTIDAD DE AGUA...!
¡GOKU! ¡A VER SI GANAS EL PREMIO...!
SI GANAS EL PREMIO, INVÍTANOS A COMER...
¡CLARO!
¡QUE EMPIECE EL SEXTO COMBATE!

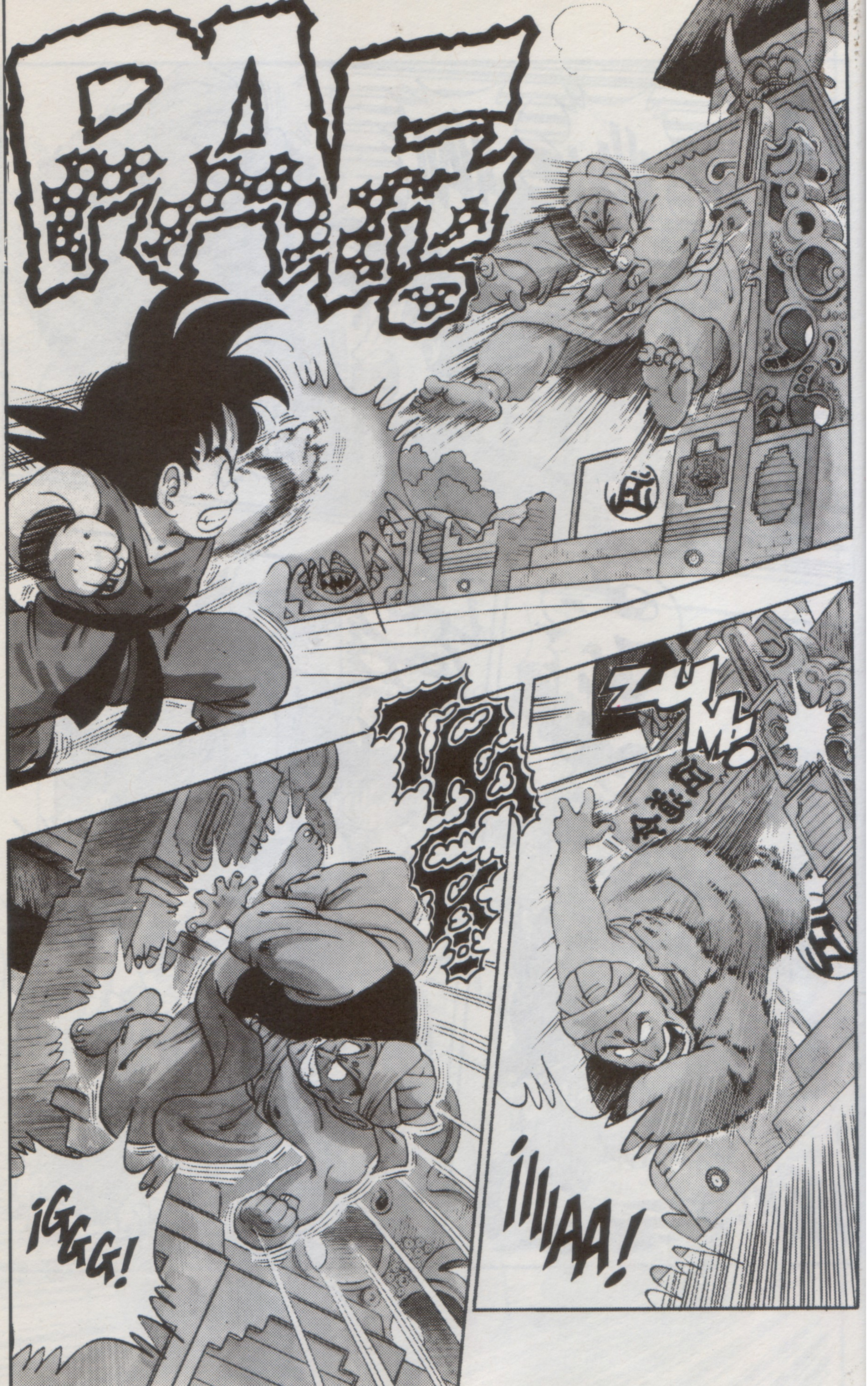
¡JA, JA!
¡YA SÉ!
¡IMITARÉ LA TÉCNICA CON LA QUE EL MAESTRO HA GANADO A KRILÍN!
FISH!
¡¿MM?!
¡¡AA!!
ZAS
!!

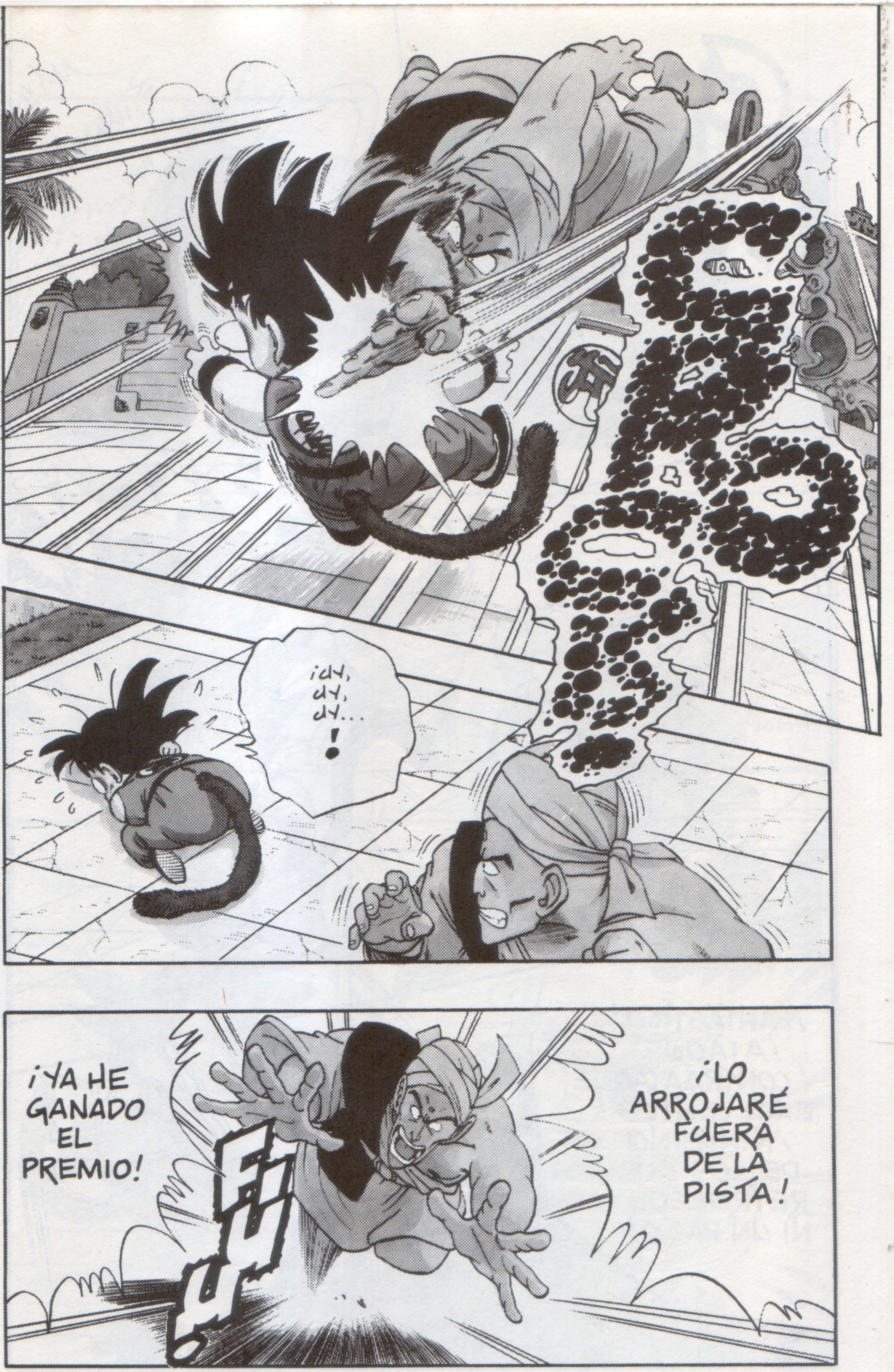

FIUU!
¡ANDA!...
TOP!

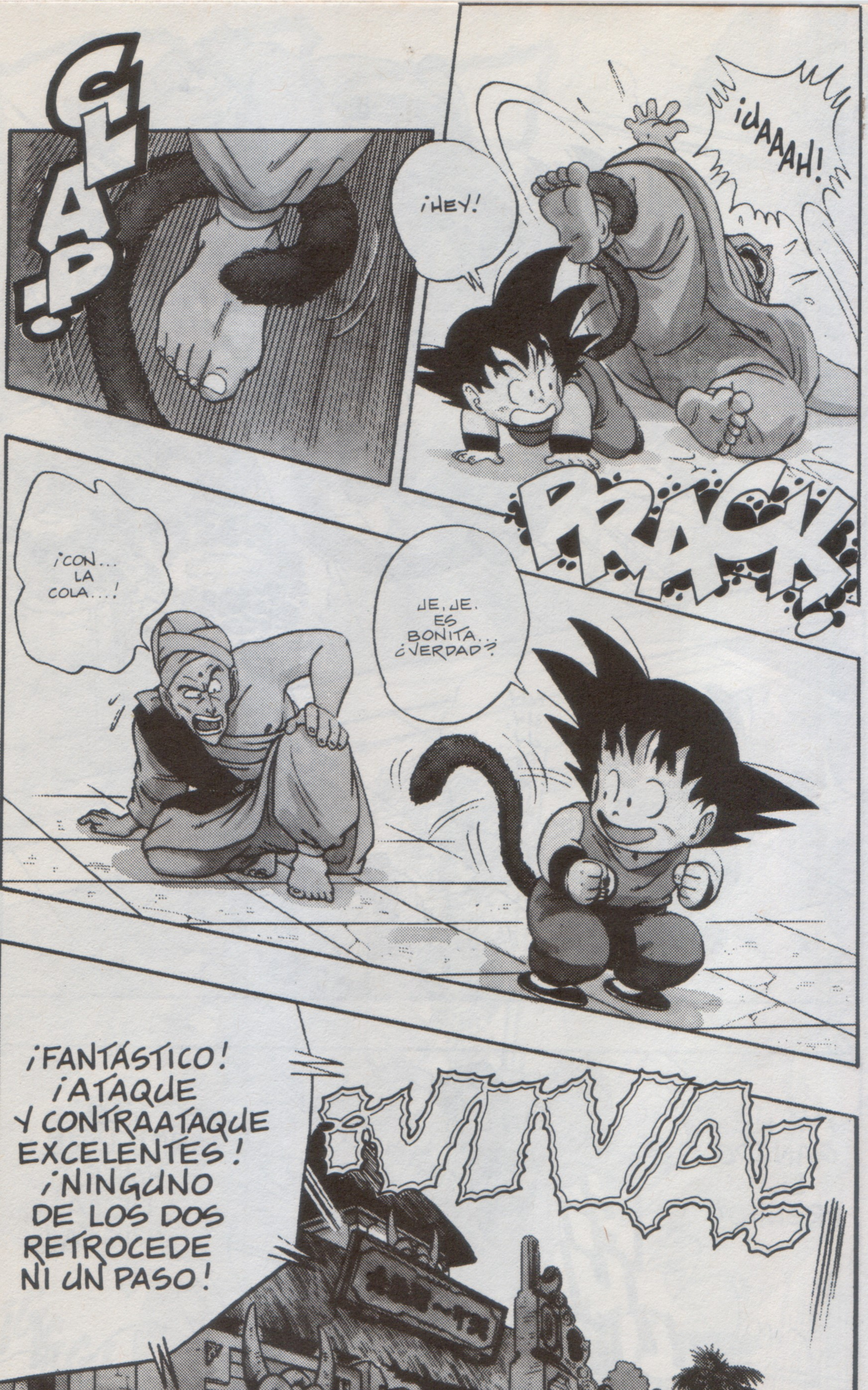

¿CÓMO...?
PENSABA QUE ME HABÍA SALIDO BIEN...
¡GOKU ES FANTÁSTICO! ¡HA IMITADO FÁCILMENTE ESA TÉCNICA!
MMMM... ¡PERO NAMU TAMBIÉN ES BUENO, LE HA ESQUIVADO BIEN!
¡TAC! ¡TAC!
¡AHA! ¡HA!

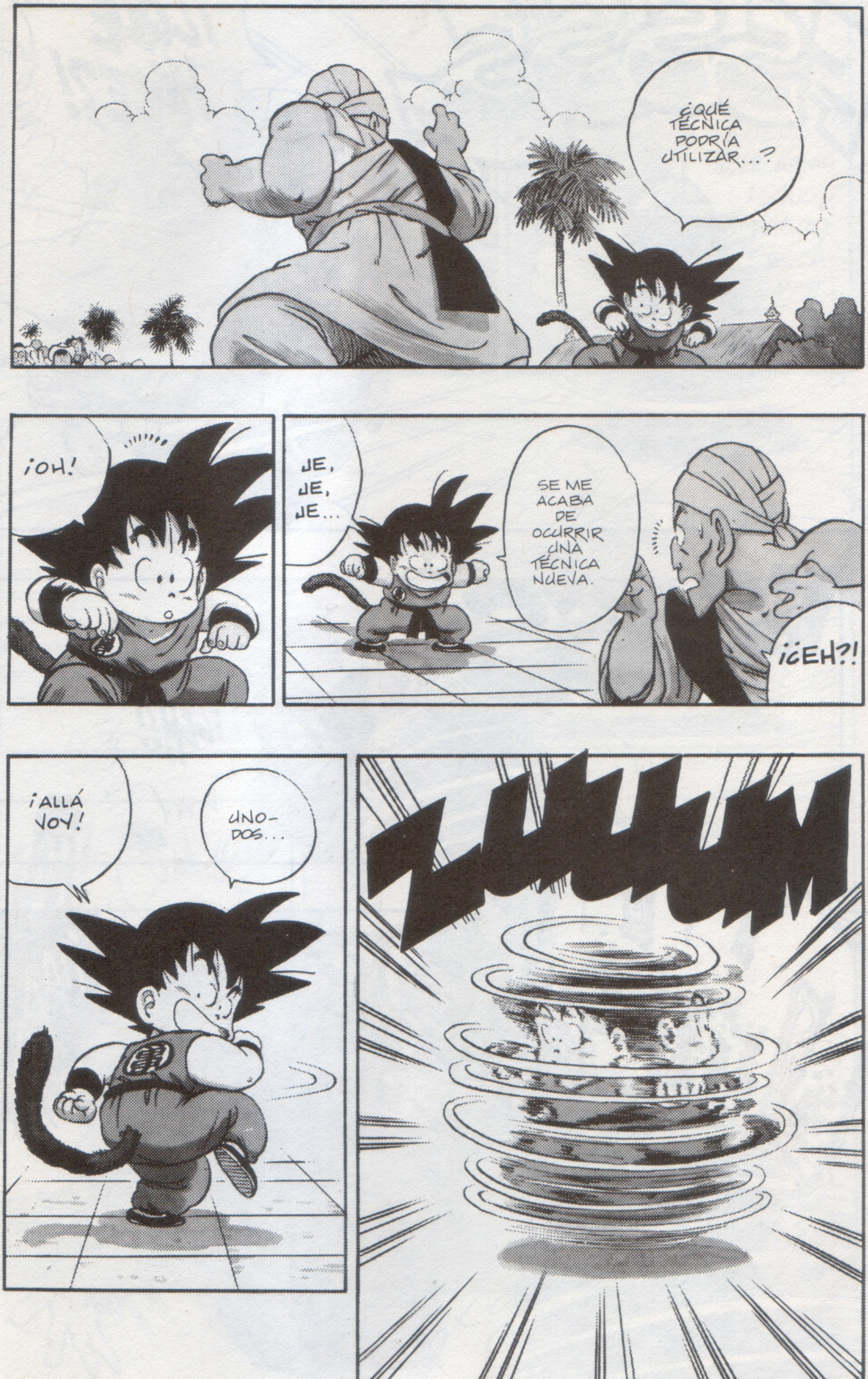


¡HA!
¡HA!
¡HA!
CRACK!
¡TEN!
POC!
¡AH!
¡DA!

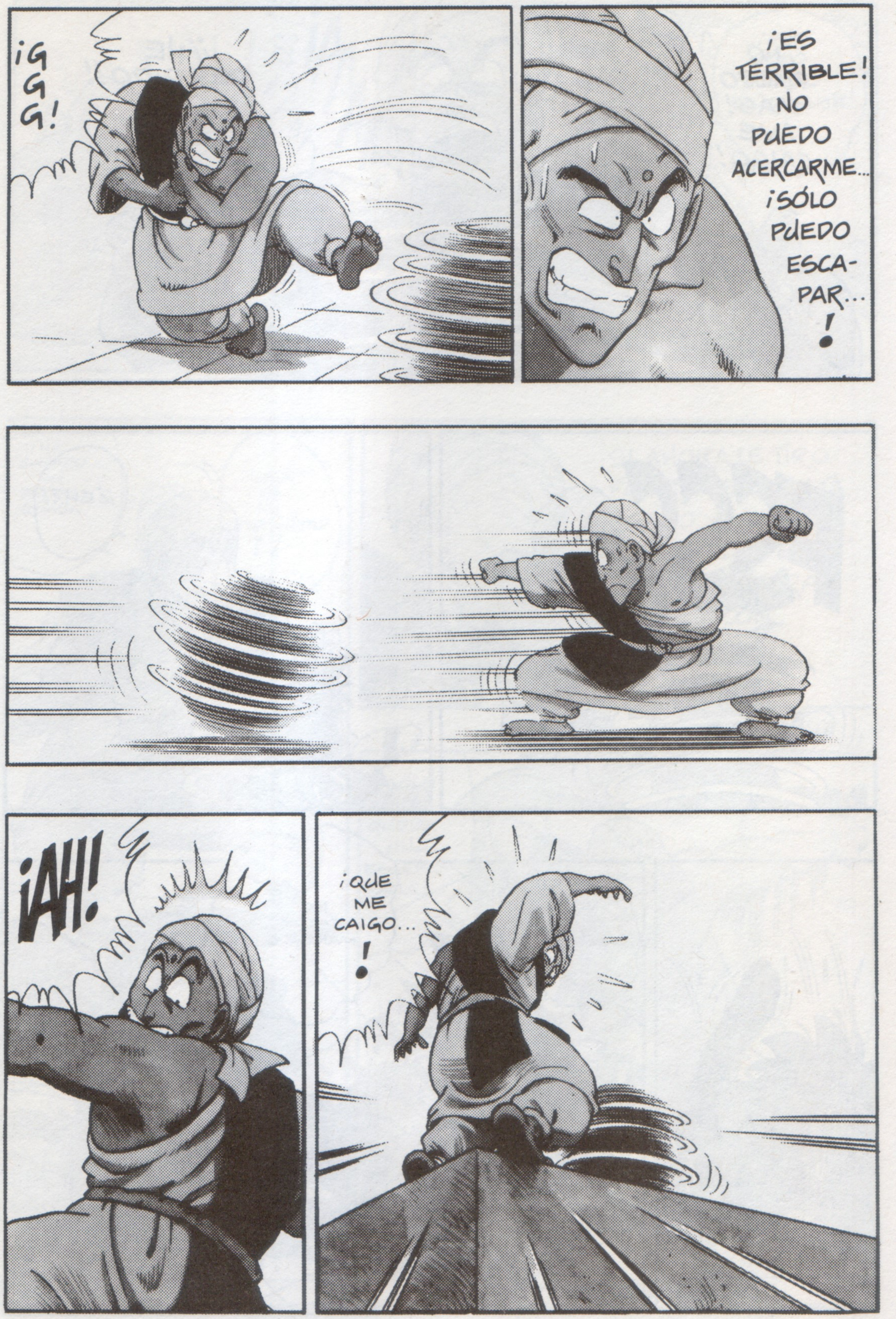

PAF
ZUM!
¡GGG!
¡IIIIAA!


¡AY, AY, AY...!
¡LO ARROJARÉ FUERA DE LA PISTA!
¡YA HE GANADO EL PREMIO!


CLAP
¡HEY!
¡UAAAH!
PRACK
¡CON... LA COLA...!
JE, JE. ES BONITA... ¿VERDAD?
¡FANTÁSTICO! ¡ATAQUE Y CONTRAATAQUE EXCELENTES! ¡NINGUNO DE LOS DOS RETROCEDE NI UN PASO!
¡VIVA!

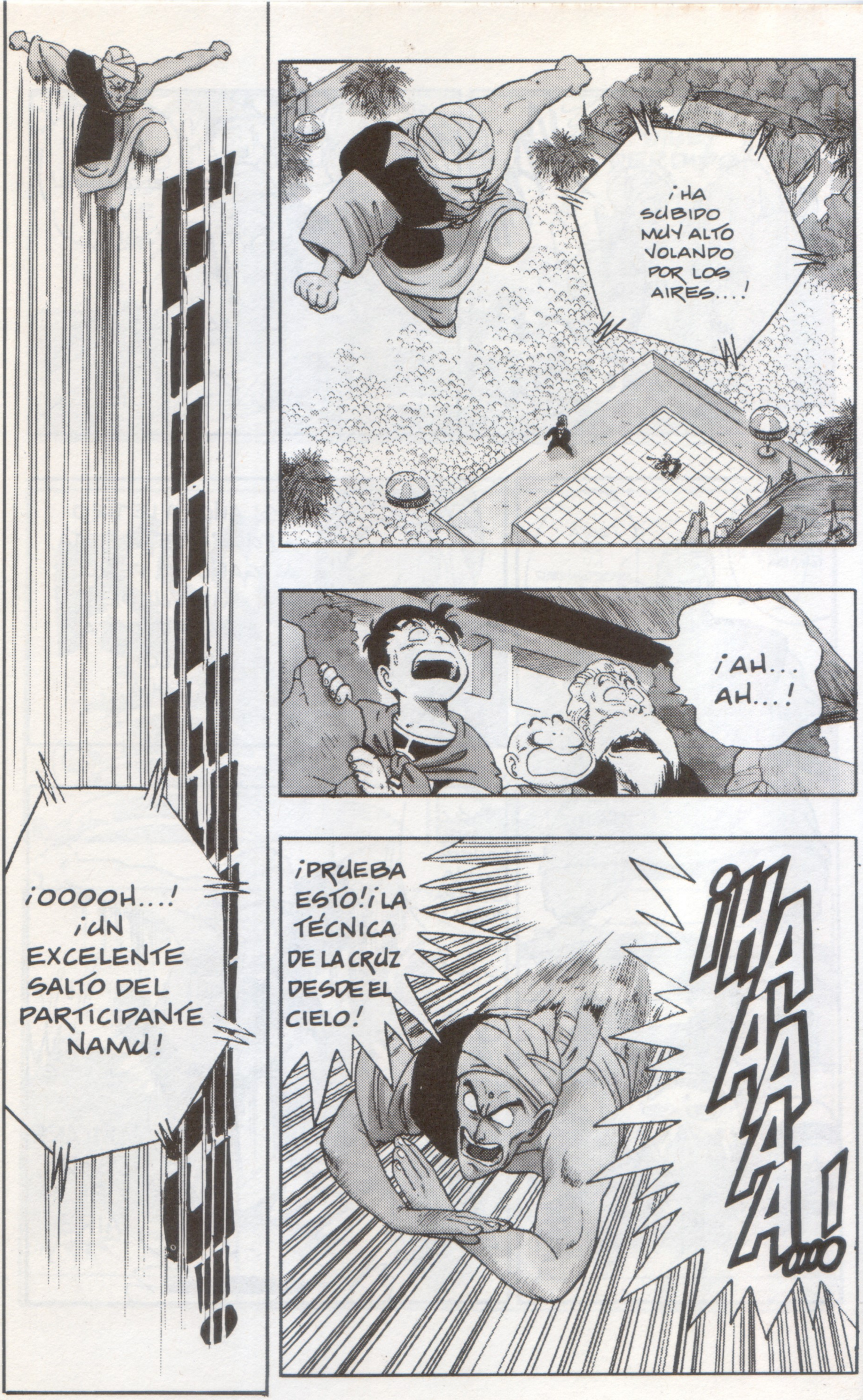

¿QUÉ TÉCNICA PODRÍA UTILIZAR...?
¡OH!
JE, JE, JE...
SE ME ACABA DE OCURRIR UNA TÉCNICA NUEVA.
¡¿EH?!
¡ALLÁ VOY!
UNO- DOS...
ZUUUM

FSSSS
¡¿QUÉ HACE?!
FSSSS
¡¿EH?!
¡AAAA!


¡G G G!
¡ES TERRIBLE! NO PUEDO ACERCARME... ¡SÓLO PUEDO ESCAPAR...!
¡AH!
¡QUE ME CAIGO...!

¡NO PUEDO MÁS! ¡ME CAIGO!
¡¡HE PERDIDO!!
FSSS
¿¡EH?!
ddddF...
ES... ESTOY MAREADO...

¡AAAH!!
OOOH!!
Uf... ¡casi me caigo!
¡Por poco pierdo el combate!
¡Ha cavado su propia tumba!
¡Esta es mi oportunidad!
Si ahora le tiro fuera de la pista, gano yo, pero me puede atrapar otra vez con la cola...
¡Sólo me queda una escapatoria!
¡¡AA!
¡Atacaré desde el aire!



¡OOOOH...! ¡UN EXCELENTE SALTO DEL PARTICIPANTE NAMU!
¡HA SUBIDO MUY ALTO VOLANDO POR LOS AIRES...!
¡AH... AH...!
¡PRUEBA ESTO! ¡LA TÉCNICA DE LA CRUZ DESDE EL CIELO!
¡HAAAAA...!

¡VEN CON SON GOKU DENTRO DE UNA SEMANA!

郵便箱 YUBIN BAKO correo manga

Hola, aquí estoy de nuevo. Espero que el ritmillo que está pillando la historia os enganche a los que empezáis a leer la serie, y os vuelva a enganchar a los más veteranos. La verdad es que yo me lo estoy pasando pipa repasando esta etapa de la colección, sin duda la más divertida.

☆Bet (Barcelona)

✪ Ares Alobeidi Sancho (Madrid)

Tienes razón **Ares**, evidentemente **Goten** no podía existir en el mundo futuro de **Trunks** ya que Son Goku había muerto antes de la fecha en la que el chaval tendría que haber nacido. Lo de que pasen ***Dragon Ball*** por Tele Madrid no está en nuestras manos. La verdad es que estáis gafados con el tema en Madrid, espero que algún día se solucione el problema.

✪ Elisabeth Puig Farré (Barcelona)

Krilin no saldrá mucho en *Dragon Ball GT*. La verdad es que el pobre con tanto aumento de poder, se ha quedado un poco desfasado. El chico hace lo que puede para estar a la altura pero con contrincantes como **Vegeta** o **Son Goku** ya no tiene nada que hacer. Eso si, su vida familiar sigue viento en popa y anda más contento que unas pascuas.

✪ Alexandre Aldeguer (Alicante)

No lee más mangas que ***Dragon Ball*** y dice que le chifla la serie de televisión. Pues nada simplemente es cuestión de que pruebes otras series televisivas y a ver si así te enganchas a esto del comic japonés. Personalmente te aconsejo *Dragon Half*, es uno de esos mangas donde te lo pasas bomba desde la primera a la última página.

✪ Jorge Torres de la Blanca (Madrid)

Envía un voto a favor de la publicación de tapas para encuadernar los mangas. Me parece que de momento lo de las tapas está descartado, sobre todo si tienes en cuenta qué ya estamos publicando la reedición del manga en volúmenes. Creo que no tendría sentido duplicar el trabajo sacando las tapas de encuadernación. De todasmaneras, apunto tu petición por si se añade otra gente a ella. Tu deseo de que se haga una tercera edición de la serie ya está cumplido, aquí la tienes, espero que sea de tu agrado. Por cierto, entiendo que tu personaje favorito sea **Vegeta**, tiene una personalidad que tumba de espaldas. Hagamos una cosa, ¿por qué no me enviáis votaciones diciéndome quién es vuestro personaje favorito de la serie? Si respondéis a mi petición cada tres semanas haré un ranking y a ver que pasa. La dirección de **Jorge** es; C/ **Haendel nº 5, 1º D, 28043 Madrid**. Le encantaría cartearse con otros fans de ***Dragon Ball***. No dudéis en escribirle cuanto antes. Seguro que conectáis en la primera carta.

Bueno, otro correo al saco y algo menos de cartas sobre la mesa... Hombre, señor cartero (antes hablo), dos sacas más llenas de cartas, que bieeeeen, ahora tendré que ponerme a escribir en el suelo. Hasta la semana que viene.

Saludos desde Chikyuu.

■ Ismael Herrero

☆ Jordi López (Sabadell.Barcelona)

☆ Anónimo (Alicante)

P.F.

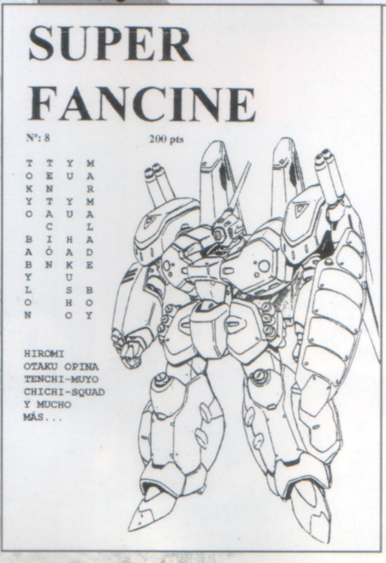
- De momento no se van a editar los anime books. Ya veremos que ocurre más adelante.
- Los episodios de *Dragon Ball GT* si se van a emitir (si no lo están haciendo ya) por algunas cadenas autonómicas.
- **Akira Toriyama** no está realizando ninguna historia larga por el momento.
- **Planeta-DeAgostini** no va a editar películas de ***Dragon Ball***.

Y un saludo a :

Silvia Fusté (Girona), Alex Maqueda Moreno (Girona), Juan Pedro Sánchez (Palma de Mallorca), Yago Patiño Vilela (La Coruña), Pablo y Alejandro Rojo Moreno (Madrid).

SUPER FANCINE nº 8 (aperiódico, librerías especializadas, cartas: Miguel Martín Alvarez, c/Gabriel y Galán 3, 8º B, 06006 Badajoz, 200 pts). Inexplicablemente, este número nos llegó después que el posterior. Aunque un poco tarde, también lo reseñamos. Contenidos: *Hiromi, Tokyo Babylon, Tentación, Chichi Squad, Tenchi Muyo, Yu Yu Hakusho, Marmalade Boy,* bocetos, *Dragon Ball GT,* buzón, críticas y otras secciones habituales. Como siempre, Miguel y compañía mantienen un buen nivel de calidad. Que dure.

MANGAZONE nº 1 (bimestral, librerías especializadas, cartas: Apartado de Correos 12319, 46080 Valencia, 400 pts). Fastuoso regreso con páginas a color y una maquetación excelente de uno de los más clásicos fanzines sobre manga y anime que se hayan publicado en nuestro país. Cambio de *staff* y de orientación. Muchas novedades muy suculentas. Y, además, unos contenidos de espanto: *news* internacionales y nacionales, Opinión, el manga en Francia, rol en japón, figuras y muñecos, video-juegos, extenso estudio sobre *Sailor Moon* (incluido un interesante artículo sobre su dura permanencia en las pantallas norteamericanas), *Dragon Ball GT,* CD's, Hablando japonés, acercamiento a la cultura japonesa (Samurais), Manga Films, Taller de animación, animación, series de dibujos animados en Estados Unidos, *Gargoyles,* reseñas de anime y otras delicias que complacerán las ansias de información de los otakus. Un regreso triunfal. Buscad los números 2 y 3 porque ya deben estar a la venta.



NOTA: recordad que también reseñamos páginas de Internet y demás movidas de internautas relacionadas con el manga y el anime. Esperamos vuestras cartas para que ésta sea una sección lo más multimedia posible.

•**CLUB CENTRAL MANGA**, son un grupo de amigos aficionados a todo tipo de mangas, sobre todo *3X3 ojos, Ah! Mi diosa, Hot Shot, X 1999, Ranma 1/2, Gun Smith Cats, Angel Cop y Luchadoras de Leyenda.* Escríbeles para más información.
Club Central Manga, c/Oropendola 5 B, 11500 El Puerto de Santa María (Cádiz).

•**VENDO** películas de anime: *Ninja Scroll, Akira, Venus Wars, Street Fighter II, Street Fighter II (serie de* televisión), *Patlabor 2, Ghost in the Shell, Fatal Fury.*
Sergio Rodríguez Vilariño, c/Arturo Soria 287, 28033 Madrid.

•**QUIERO** cartearme con fans de **Masakazu Katsura** y **Akira Toriyama**, sobre todo si son chicos y chicas a partir de 14 años. También busco otakus aficionados al shojo manga y al humor.
Juan Vera Jiménez, Barrio Elizalde, Pabellón 3, 48213 Izurza (Vizcaya).

•**COMPRO** o **CAMBIO** es nº 1 de *Dragon Ball* (serie roja) por *Ranma 1/2* 4ª parte nº 9, *Desafío nº 1* y *Final Fight nº 10.*
Miguel del Blas, c/Virgen de Aranzazu 39, 3º D, 28034 Madrid.

•**COMPRO** comics de *Dragon Ball.* También busco artículos sobre la serie y quiero cartearme con fans de **Toriyama**.
Fernando Vivas Márquez, c/Tomás Romero de Castilla 4, 5º D, 06011 Badajoz.

•**QUIERO** cartearme con todo tipo de personas aficionadas al manga y al anime. También con gente interesada en dibujar mangas.
Cori García, c/Escultor Rocamora 18, 3º 4ª, 43204 Reus (Tarragona).

•**VENDO** varias colecciones de manga a muy buen precio: *Dragon Ball* (números sueltos), *Gun Smith Cats, Tokyo Babylon, City Hunter,* etc. También películas de anime: *Dominion Tank Police, 3X3 ojos, Doomed Megalopolis, Dragon Ball* (hasta la cinta nº 10) a 1500 y 100 pts.
Héctor Caño, c/La Mancha 6, 4º C, 45005 Toledo (incluyendo sello para respuesta).

•**BUSCO** colaboradores en Barcelona para diseñar un manga por ordenador, a ser posible en 3D Studio.
Piqueras, Paseo de Valldaura 204, interior, 08031 Barcelona.

NOTA: una vez más, os recordamos que pongáis vuestros datos con la mayor claridad posible, para que podamos reproducirlos con exactitud. Gracias.

Luchadoras de Leyenda ©Clamp/Kodansha Ltd. One Pound Gospel ©Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc. Compiler ©Kia Asamiya/Kodansha Ltd.
Dragon Half ©Ryusuke Mita/Fujimi Shobo Dr.Slump ©Akira Toriyama/Shueisha Inc.